# REGRESO AL FUTURO PARTE II

MCM

IMAGE WORKS

# REGRESO AL FUTURO

## (PARTE II)

© 1990 Mirrorsoft Limited

El programa de ordenador y toda su documentación y materiales relacionados están protegidos por las Leyes Internacionales de Copyright. El almacenaje por un sistema de retribución, reproducción, traducción, copia, alquiler, préstamo, retransmisión y representaciones públicas están prohibidas sin el expreso permiso escrito de Mirrorsoft Limited. PEPSI y PEPSI-COLA son marcas registradas usadas con el permiso de Pepsico Inc.

### CREDITOS

REGRESO AL FUTURO-PARTE II fue diseñado y programado por Images Limited. La música fue escrita y presentada por David Whittaker. El manual fue escrito por Gary Whitts.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### ATARI ST

Inserta el disco en la unidad de disco y enciende el ST. El juego ahora se cargará y ejecutará.

### AMIGA

Enciende el Amiga e inserta el disco en la unidad interna de disco. El programa se cargará y ejecutará.

### SPECTRUM CINTA

Inserta la cinta y teclea LOAD. El juego se cargará y ejecutará.

### SPECTRUM +3 DISCO

Inserta el disco en la unidad de disco y selecciona LOADER del menú en la pantalla. El juego ahora se cargará y ejecutará.

### COMMODORE 64 CINTA

Inserta la cinta. Pulsa SHIFT y RUN/STOP. Luego pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará y ejecutará.

### COMMODORE 64 DISCO

Inserta el disco en la unidad de disco y teclea LOAD"*",8,1. El juego se cargará y ejecutará.

## COMMODORE 128

Teclea GO64 y luego pulsa RETURN. Teclea Y cuando te lo pida el programa, seguido de RETURN. Después sigue las instrucciones apropiadas para Commodore.

## AMSTRAD CPC CINTA

Inserta la cinta. Pulsa CONTROL y ENTER en el teclado numérico. El juego se cargará y ejecutará.

## AMSTRAD CPC DISCO

Inserta el disco en la unidad de disco y teclea RUN"DISK.

## IBM PC Y COMPATIBLES

Inserta el disco 1 en la unidad A de tu sistema y escribe "A:" seguido de RETURN, y luego escribe "BTTF2" seguido otra vez de RETURN. El progama se cargará y ejecutará.

## VERSIONES DE CINTA. NOTA IMPORTANTE:

Debido a que este programa está compuesto de varias partes será necesario parar y comenzar la cinta como te instruya la pantalla del ordenador.

### Controles

Las versiones de Atari ST y Commodore 64 están controladas por la palanca de mando solamente. La versión de Commodore Amiga puede ser controlada por la palanca de mando o por el ratón. Se pueden controlar las versiones

de IBM PC, Spectrum y Amstrad con la palanca de mando y además tienen una opción de teclado redefinible. Refiérete a las instrucciones de la pantalla para más detalles.

**La historia hasta ahora...**

Con un relámpago cegador, un tremendo trueno y un no muy espectacular ruido de cubos de basura, el DeLorean cubierto de hielo apareció como de la nada en la silenciosa calle, a exactamente 88 millas por hora, e hizo una chirriante parada en el patio frente adonde estaba Marty.

La sorpresa de Marty al ver al DeLorean otra vez, y la de Jennifer al ver algo que nunca había visto antes, fue insignificante comparada con el susto que los dos se llevaron unos segundos después cuando las puertas en forma de alas de gaviota se abrieron ruidosamente y saltó Doc, vestido con un atuendo de lo más extravagante.

"¿Dónde —o mejor cuándo— habrá estado?", pensó Marty.

Doc, sin embargo, no parecía nada sorprendido. Por la expresión de su cara parecía estar muy preocupado.

"¡Marty!", gritó, corriendo hacia él y agarrándolo por los brazos. "¡Marty, me tienes que acompañar!"

Marty miró a Jennifer en un intento de parecer calmado y controlando la situación, lo que, por supuesto, no era la realidad. Mirando a Doc, preguntó: "¿Volver a dónde, Doc?"

Doc soltó a Mary para quitarse sus gafas de sol plateadas, y dijo: "¡Al futuro!" Luego corrió hacia uno de los cubos de basura que había tirado al llegar y empezó a

rebuscar en ellos. Encontró unas cosas útiles, luego puso latas de coca y peladuras de fruta en un contenedor blanco en la parte de atrás del DeLorean, donde se leía: "MR. FUSION REACTOR DE ENERGIA CASERA".

"¿Qué estás haciendo, Doc?", preguntó Marty.

"Necesito combustible", contestó Doc, mientras tiraba la última mondadura de plátano y cerraba la cubierta del Mr. Fusión.

"¿Qué pasa, Doc? ¿Qué nos pasa en el futuro?", preguntó Marty.

"No, tú y Jennifer acabáis bien. ¡Son vuestros HIJOS, Marty! ¡Tenemos que hacer algo con ellos!", exclamó Doc, y después metió a Marty y a Jennifer en el asiento delantero del DeLorean antes de deslizarse en el asiento del conductor.

"¡Eh, Doc, retrocede. No tenemos suficiente pista como para llegar a 88 millas por hora!" Jennifer parecía confundida.

Doc simplemente miró a Marty al mismo tiempo que el motor rugía, se puso sus gafas de sol y dijo: "¿Carreteras? Adonde vamos no necesitamos carreteras."

Y con esto el DeLorean despegó al tiempo que las cuatro ruedas se metieron silenciosamente dentro del chasis. Después de levitar así unos segundos se impulsó hacia delante con un ruido ensordecedor, y aceleró hasta las 88 millas por hora.

Un segundo más tarde había desaparecido...

## Aquí es donde tú comienzas...

Volviendo del año 2015 después de un viaje turístico en apariencia seguro, Doc tiene noticias muy malas para Marty. A menos que vuelvan al futuro con él para cambiar el curso de la historia, el futuro de su familia podría estar en peligro. Ahora depende de él —en realidad depende de ti— el poder resolver la situación.

REGRESO AL FUTURO-PARTE II no es solamente un juego, sino 5 juegos separados que cuentan una historia cada uno, teniéndote a ti como principal protagonista en el papel de Marty McFly. Si has visto la película tendrás alguna ventaja, ya que cada nivel está basado directamente en una secuencia específica de la película. Sin embargo, al final es la rapidez de tus reflejos y, sobre todo, tu agilidad mental lo que te hará llegar al final a salvo. Ahora depende de ti el futuro...

## Nivel uno

Después de su salto en el tiempo, Marty y Doc llegan al futuro, en octubre del año 2015, dejando a Jennifer inconsciente en un callejón, mientras ellos se concentran en su misión. De acuerdo con Doc, el hijo de Marty será detenido más tarde, durante un atraco en el que ha sido forzado a participar por el malvado punk callejero Griff (nieto del odioso Biff).

Marty se pone ropa de acuerdo con ese tiempo, y se dirige al café de los 80, donde se encontrará con Griff. Pero, como siempre, las cosas no salen como se habían planeado, y el hijo de Marty aparece también. Después de

enfrentarse con Griff, Marty escapa del café de los 80, perseguido por Griff y su banda.

## El juego

El objetivo es correr por Hill Valley y llegar a salvo al Ayuntamiento, para así evitar un futuro desastre para su hijo. Tu monopatín aéreo deslizante es un medio ágil para escapar, pero tendrás que moverte rápidamente para evitar a Griff y su banda.

En este nivel, la pantalla está dividida en dos zonas. La parte superior es la zona del juego, mientras que la sección inferior muestra el estado de dicho juego. Esta zona indica todo lo que necesitas saber relacionado con la situación de las cosas: el año en el que estás (en este caso el 2015), tu nivel de energía (comienzas con una barra que va decreciendo a medida que se va agotando dicha energía), el número de vidas, el tiempo que te queda, y tu puntuación.

## Controles

Controlas tus movimientos en la pantalla usando el teclado, el joystick o el ratón. Para moverte por la pantalla, conduce en la dirección que quieres ir. Para acelerar, empuja la unidad que utilices hacia adelante, y para frenar muévela hacia atrás. Puedes golpear atacantes que vienen por delante, apretando el botón seleccionado, pero podrás saltar por encima de obstáculos, como agujeros de alcantarilla, rejas, pozos y bordillos, manteniéndolo apretado.

## Bonos

Hay objetos que te dan bonos esparcidos por donde pasas, que puedes recoger para añadir más puntuación. Para obtener estos bonos, simplemente pasa tu monopatín por encima de ellos.

## Bonos iconos

También éstos los puedes recoger en tu camino. Estos proceden de un robot flotante, que los irá depositando en la pantalla para que los recojas. Para ello debes pasar por encima de estos iconos. Hay tres tipos:

**Activar**: Aumenta la velocidad de tu monopatín, permitiéndote quitar de en medio con más rapidez a atacantes frontales.

**Acelerar**: Aumenta la velocidad de subida y bajada, y tus movimientos, en un período corto de tiempo.

**Potencia**: Repone tu energía por completo.

## Efectos de trasfondo

**Problemas**: El viejo Biff, gente paseando por las aceras, niños en bicicletas, basureros y coches se pueden meter en tu camino, y tirarte del monopatín si te chocas con uno.

Sin embargo, puedes usar los coches de alta tecnología, sólo si lo agarras por la parte de atrás.

## Atacantes

Hay muchos miembros de la banda de Griff patrullando

las calles y buscándote, pero no olvides que Griff también te sigue con su bate de béisbol. Enfréntate con ellos o corre. La decisión es tuya, pero recuerda: no dejes que te atrapen, ya que de ti depende el futuro de tu familia.

## Nivel dos

Mientras Marty y Doc han estado intentando salvar su futuro, la policía ha encontrado a Jennifer y la han llevado a su casa del futuro.

La continuidad espacio-tiempo es algo extremadamente sofisticado. Si te enredas demasiado con ella puede destruirse. Esto es lo que Jennifer está en peligro de hacer al visitar a su familia en el futuro. Mientras ella no se ponga en contacto directo con nadie, todo irá bien. Pero si se llegase a tropezar con ella misma, desencadenaría una paradoja de tiempo (porque no es posible que haya dos personas de uno mismo, ¿no?).

## El juego

Tu misión en este nivel es sacar a Jennifer de su casa sin encontrarse con ninguno de los ocupantes controlados por el ordenador. Esto no solamente causaría un tremendo daño al sistema nervioso de Jennifer, sino que también dañaría la estructura del tiempo.

Tú puedes ver tu hogar del futuro desde una perspectiva superior, y, como podrás observar, Jennifer estará allí con otros dos o tres miembros de la familia. Sacarla suena sencillo, pero está muy lejos de serlo, ya que como ves, no controlas directamente a Jennifer. Tienes un indicador con

ocho direcciones. Moviendo el indicador en cualquiera de dichas direcciones, iluminarás dos de las puertas disponibles. Puedes abrir las puertas seleccionadas usando el botón SELECT. Cuando se han abierto las puertas, los ocupantes de las estancias conectadas se moverán de una a otra habitación.

Lo único que tienes que hacer es sacar a Jennifer fuera de la casa, sin tropezar con ninguno de los ocupantes de su familia del futuro. Básicamente es un puzzle de lógica, así que tendrás un montón de tiempo para sentarte tranquilamente y pensar cuál va a ser tu próximo movimiento. La clave del éxito no es solamente observar los movimientos de Jennifer, sino también los de los demás "familiares". Memoriza qué direcciones abren puertas y recuerda que indirectamente tienes los controles de la familia del futuro (de la misma manera que controlas a Jennifer). Es algo parecido al ajedrez, en el sentido que tendrás que estudiar dos o tres movimientos antes de llevarlos a cabo. Buena suerte...

**Nivel tres**

De regreso al año 1985 desde el futuro, Mary y Doc se dan cuenta de que algo ha ido terriblemente mal con la historia actual, ya que no es la que dejaron antes de su viaje al futuro.

Biff se ha tropezado en el 2015 con un almanaque de deportes con los resultados de los partidos durante el último siglo. Ha "tomado prestado" el DeLorean llevándolo a su pasado en 1955 para asegurarse un buen futuro en su

propio pasado. Y este es el resultado en el presente, en 1985. Hill Valley se ha convertido en un lugar peligroso y violento, donde Biff es el jefe y el resto de los residentes se ven obligados a luchar por lo poco que tienen.

## El juego

Puede que entender lo que ha ido mal con el tiempo, y corregirlo, sea lo primero que tengas en mente. Pero antes de que hagas esto tienes que volver VIVO al DeLorean, y con 1985 en el estado en que está, no va a ser tarea fácil.

Este nivel es un combate de movimientos de derecha a izquierda, donde el objetivo es salir de Hill Valley luchando y llegando al DeLorean.

En cada una de estas zonas te encontrarás con una variedad de residentes locales indeseables, que te intentarán matar. Tienes una gama sencilla de movimientos de combate a tu disposición para defenderte (hay algunos que te pueden gustar más, pero recuerda que no eres Bruce Lee). Los movimientos son:

Andar de izquierda a derecha, agacharte y saltar son demasiado obvios, pero golpear y dar patadas es algo más complicado. Cada movimiento de combate es ligeramente diferente (como verás cuando juegues) y, por tanto, tendrás un efecto diferente en la víctima —esto dependerá directamente de quien quieras vencer.

## Armas

Muchos de los malos con los que luchas están armados con diferentes armas. Cuando dejes a uno de estos tipos

fuera de combate, éste dejará caer sus armas, que entonces tú podrás recoger y no dejar que las usen de nuevo.

Hay muchas "cosas tontas" que puedes recoger y usar. Busca discos voladores, cuerdas, ceniceros y rocas. Puedes recoger y usar todas éstas. Para ello, pulsa el botón de fuego.

Busca también objetos como neumáticos de rebote, rocas que caen, jets de vapor y barriles rodantes.

**Nivel cuatro**

Determinados a salvar la historia, Doc y Marty regresan a 1955 para recuperar el almanaque de deportes que tiene Biff, antes de que él haga algún daño con él. Sin embargo, mientras Marty trata de hacerlo, se tropieza consigo mismo en su última aventura (aquí se pone complicada la cosa), y se da cuenta de que su otra persona, que está tocando la guitarra en el baile, va a ser atacado por la pandilla de Biff.

**El juego**

Como en el segundo nivel, éste es un puzzle de lógica. Aunque esta vez es probable que estés más familiarizado con él. Este está basado en el juego de puzzle de azulejos, donde la idea es deslizar los bloques para completar el dibujo.

En este juego, la imagen que verás es una versión animada de Marty tocando la guitarra en el baile. Al menos, eso será, una vez que coloques los bloques en su sitio, ya que te los encontrarás desordenados. Tu tarea es

deslizar los bloques en orden, para así completar el dibujo antes de que se termine el tiempo.

Es fácil mover las tejas. Lo difícil es completar el puzzle. Como podrás darte cuenta, uno de los espacios está siempre vacío, y éste será el espacio en el que deberás deslizar los bloques. Selecciona un bloque, muévelo en la dirección adecuada para así llenar el espacio vacío y al mismo tiempo crear uno nuevo. Una vez que el dibujo esté completo podrás seguir.

Como en el segundo nivel, la lógica de este puzzle te va a hacer planear dos o tres movimientos con antelación, si quieres llegar a algún lado.

**Nivel cinco**

Aún en 1955, Marty ha seguido en su monopatín aéreo (que trajo del año 2015) a Biff, que va en su coche desde el baile Enchantment Under the Sea por todo Hill Valley.

Biff aún tiene el almanaque deportivo, y para evitar que el tiempo se modifique, Marty tiene que recuperarlo antes de que Biff llegue a su destino.

Como antes tienes que luchar con varios enemigos, incluyéndote a ti y al viejo Biff, los guardaespaldas de Biff y la policía de Hill Valley. Puedes luchar contra ellos como antes.

También debes recoger objetos en tu camino para darte energía extra, puntos y arranques (mira el nivel uno para los detalles).

No te olvides de coger el almanaque antes de que Biff u otro te pille. Tu futuro depende de esto.

## Fin del juego

Aún si consigues completar REGRESO AL FUTURO-PARTE II, la aventura está lejos de acabar, como revelará la secuencia del final del juego. Hay otro capítulo más...

**Estáte atento a REGRESO AL FUTURO-PARTE III.**

© 1990 MIRRORSOFT LTD © 1989 UCS & Amblin.